Stefan Feld
City Collection
8

KATHMANDU

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans

TABLE DES MATIÈRES

Vue d'ensemble *1*
Matériel *2*
Mise en place A) *3*
Mise en place B) *4*
Déroulement de la partie *6*
Fin de partie et Décompte final *10*
Cartes Équipement *12*
Cartes Animal *13*
Partie longue *14*
Extension 1 : Les Tentes *14*
Extension 2: Les Personnages *15*
Vue d'ensemble d'une partie *16*

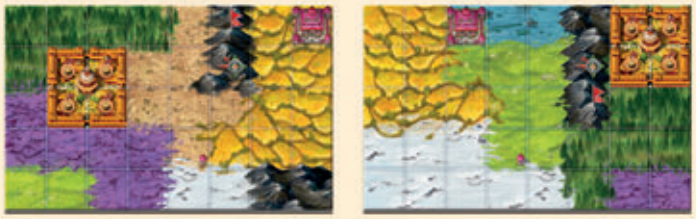
VUE D'ENSEMBLE

Participez à ce voyage rempli d'aventures à travers le Népal!

Vous êtes membres d'une expédition et découvrez les paysages variés du Népal, ses temples, ses villes, et également Katmandou. La traversée de ces terres est souvent délicate et nécessite une bonne planification, un bon équipement et aussi un peu de chance. Dessinez des croquis des animaux indigènes que vous découvrez, faites du commerce dans les villes pour obtenir des marchandises locales et visitez les nombreux temples afin de vous recueillir. Soyez efficaces lors de vos tours afin de réaliser le plus de choses possible, mais ne perdez pas de temps, car une tempête se prépare !

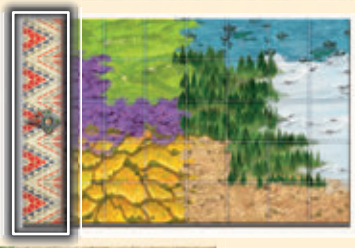
MATÉRIEL

- **6 Plateaux Terrain**

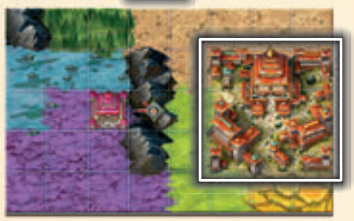


- **1 Plateau de Départ**

Cases de départ



- **1 Plateau Destination**



Katmandou

- **7 Bordures**

- **1 Plateau de jeu**

Recto *Verso*

- **36 Cartes Équipement**

Verso

- **12 Cartes Équipement de départ**

Verso

- **27 Cartes Animal**

Verso

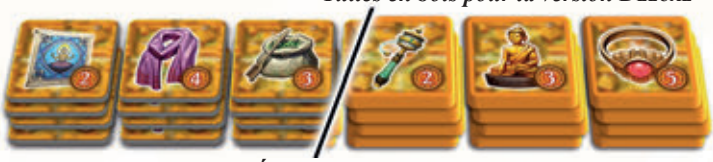
- **24 Plans**, *2 pour chacun des types A et B répartis en 6 couleurs*

- **4 Tuiles Katmandou**

Tuiles en bois pour la version DELUXE

- **24 Marchandises,** *4 de chacun des types*

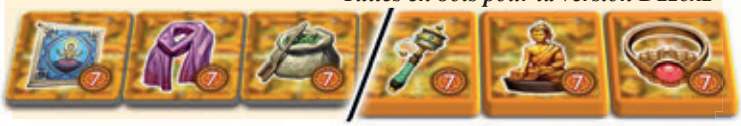
Tuiles en bois pour la version DELUXE



Peinture Thangka *Soie* *Épices* *Moulin à prières* *Statue* *Anneau*

- **6 Marchandises spéciales**

Tuiles en bois pour la version DELUXE



- **80 Ressources**, *16 pour chacun des types*

100 ressources en bois pour la version DELUXE

Sac à dos *Boussole* *Boite de peinture* *Pièces* *Fourrage*

- **12 Tuiles Météo,**

6× Soleil *6× Tempête* *Verso*

- **20 Marqueurs d'épuisement**

- **24 Dés**, *4 pour chaque couleur*

- **4 Tuiles Temple**

- **1 Tempête**

avec 2 socles en plastique

- **1 Plateau Récapitulatif du décompte**

- **1 Pion Stefan Feld** *avec une base en plastique*

Matériel individuel pour les 4 couleurs de joueur (jaune, rouge, bleu et vert)

- **1 Plateau joueur**

- **1 Marqueur de score, 1 Jeton 50/100 points et 1 Jeton 150/200 points**

- **9 Offrandes**

- **1 Yack**

- **10 Tuiles Yack**

- **1 Carte Vue d'ensemble**

Extension 1: Les Tentes (p.14)

- **24 Cartes Tente**

Verso

Extension 2: Les Personnages (p.15)

- **6 Cartes Personnage**

MISE EN PLACE A)

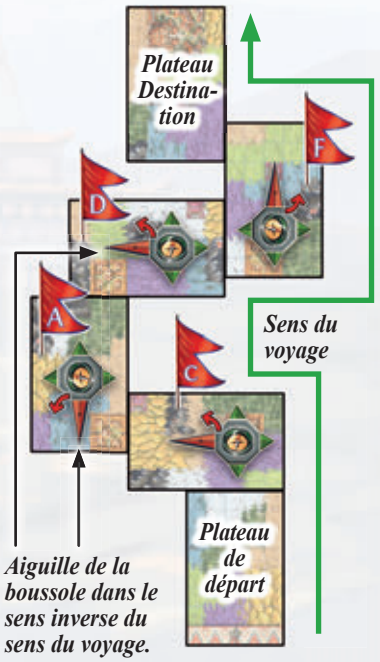
1 Commencez par construire le **paysage** à travers lequel vous voyagerez avec votre yack pendant la partie : Vous avez toujours besoin du plateau de départ et du plateau **Destination**, que vous placez respectivement en première et en dernière place. Entre ces deux plateaux, placez **4** des 6 **plateaux Terrain** avec un côté aléatoire vers le haut. Prenez en compte les éléments suivants:

→ Vous n'êtes pas obligé de placer les plateaux en ligne droite - vous pouvez et devez également construire des "virages". Il ne peut y avoir qu'un seul plateau adjacent au plateau de départ et au plateau Destination et chaque plateau Terrain doit être adjacent à exactement 2 autres plateaux, de façon à former un "serpent".

→ Vous devez toujours placer 2 plateaux adjacents de façon à ce que leur frontière soit franchissable par au moins 2 cases. Une case est considérée comme franchissable s'il n'y a pas de montagne d'aucun des côtés.

Cette frontière peut être franchie par 2 cases différentes.

→ Prenez également en compte **l'orientation** de la **flèche rouge** de la boussole sur les 4 plateaux Terrain: Plus il y en a qui pointent vers Katmandou et plus votre voyage sera difficile. Lors de vos premières parties, nous vous recommandons de ne placer que 2 plateaux avec l'aiguille rouge de la boussole qui pointe dans la direction de Katmandou. Voici un exemple que vous pouvez utiliser pour votre première partie :



Aiguille de la boussole dans le sens inverse du sens du voyage.

→ Placez **5 bordures**, une sur chacun des espaces entre deux plateaux.

Conseil : Vous pouvez fixer les bordures verticalement entre les différents plateaux. Dans ces règles, nous les avons cependant représentées à plat de façon à mieux les voir dans les différents exemples.

MISE EN PLACE B)

2 Placez **1 tuile Temple** sur le 3ème et le 5ème plateau du paysage (le parcours formé par les différents plateaux), en comptant à partir du plateau de départ. Les cases sur lesquelles vous devez placer les tuiles Temple sont indiquées grâce à une petite tour dans leur coin droit. Vous n'avez pas besoin des 2 autres tuiles Temple, laissez-les dans la boîte de jeu.

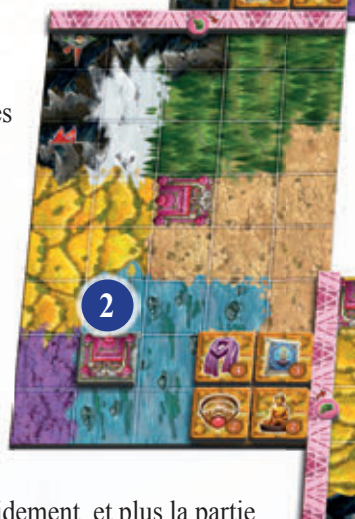
3 Formez une pile avec les **tuiles Katmandou** dans l'ordre croissant (avec la tuile 15 sur le dessus) et placez-la sur la ville de Katmandou sur le plateau Destination.

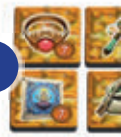
4 Placez les **marqueurs d'épuisement** près de la zone de jeu où ils forment la réserve.

5 Mélangez les **marchandises** et répartissez-les faces cachées entre les différentes villes des plateaux de façon à ce qu'il y ait 1 marchandise sur chacune des 4 cases de chaque ville. Dévoilez ensuite ces marchandises. Remettez les marchandises restantes dans la boîte de jeu. Placez les **marchandises spéciales** à côté du paysage.

6 Triez les 5 **ressources** différentes par type et placez-les au-dessus du paysage où elles forment la réserve.

7 Placez le **plateau de jeu** à côté du paysage, recto visible.





8 Sur les 12 **tuiles Météo**, prenez 3 tuiles Tempête et 2 tuiles Soleil. Mélangez-les et placez-en 3 aléatoirement et faces cachées, sur les 3 premières cases de la piste de tours. Remettez les 2 tuiles restantes dans la boîte de jeu sans les regarder. Puis mélangez encore une fois 3 tuiles Tempête et 2 tuiles Soleil et placez-en une nouvelle fois 3 faces cachées sur la piste de tours. Les deux dernières cases de la piste restent vides - vous ne les utilisez que lors des parties longues (p. 14).

Note : Vous pouvez décider du nombre de tuiles Tempête et Soleil que vous souhaitez utiliser. Le concept est le suivant: plus il y a de tuiles Tempête, plus la tempête vous suivra rapidement, et plus la partie sera stressante. Vous pouvez également mélanger les 12 tuiles Météo, en piocher 6 aléatoirement et laisser le hasard décider complètement de la météo.

9 Mélangez séparément les **cartes Équipement** et les **cartes Animal**, ainsi que les **plans** et formez 3 piles faces cachées que vous placez sur les cases prévues à cet effet du plateau de jeu. Révélez ensuite les cartes suivantes:

- **Cartes Équipement:** Révélez des cartes jusqu'à ce qu'il y ait une carte Équipement de plus que le nombre de joueurs de la partie, par exemple 4 cartes pour une partie à 3 joueurs.
- **Carte Animal:** Révélez 1 carte Animal (lors d'une partie à 2 joueurs) ou 2 cartes Animal (lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs).
- **Plans:** Révélez 3 plans et placez-les sur les cases prévues à cet effet du plateau de jeu.

10 Placez la **tempête** près du plateau de départ.

Matériel individuel

11 Choisissez une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur :

- **1 plateau Joueur**
- **1 Yack**
- **1 marqueur de score, 1 jeton 50/100 points** et **1 jeton 150/200 points** que vous utiliserez lors du décompte final à la fin de la partie (voir p.10)
- **10 tuiles Yack** : Séparez la tuile Yack 10 points des autres tuiles Yack. Mélangez ensuite les 9 tuiles Yack restantes et formez une pile face cachée sous laquelle vous placez la tuile Yack 10 points que vous aviez mise de côté. Placez la pile au-dessus de votre plateau Joueur. Pour finir, dévoilez la première tuile Yack et placez-la à droite de la pile.
- **9 Offrandes,** que vous placez sur les cases prévues à cet effet de votre plateau Joueur.
- **1 carte Vue d'ensemble**

12 Prenez tous **1 dé de chacune des 6 couleurs** et **1 ressource** de chacun des 5 types de la réserve.

13 Mélangez les **cartes Équipement de départ**. Recevez chacun 2 cartes que vous placez faces visibles en bas à droite de votre plateau Joueur. Remettez les cartes Équipement de départ non utilisés ainsi que le matériel individuel restant dans la boîte de jeu.

14 Maintenant, piochez chacun **2 plans** de la pile face cachée et placez-les en haut à droite de votre plateau Joueur. Si vous piochez deux plans de la même couleur, replacez le deuxième sous la pile et prenez-en un nouveau. Répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez 2 plans de couleurs différentes.

15 Le joueur qui s'est rendu le dernier à Katmandou ou au Népal (ou le plus proche) reçoit le **pion Stefan Feld.**

16 Placez ensuite vos **yacks** sur les cases de départ du plateau de départ: Le joueur situé à droite du premier joueur qui possède le pion Stefan Feld commence et place son yack sur n'importe quelle case de départ. Les autres joueurs continuent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et placent également leurs yacks sur une case de départ vide.

17 Pour finir, **lancez** chacun une fois vos **6 dés** et placez-les à côté de votre plateau Joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un partie de ***Kathmandu*** se joue en **6 journées**, chacune étant composée de **3 tours**. Le joueur avec le pion Stefan Feld est toujours celui qui commence le tour et les autres joueurs suivent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A la fin de la 6ème journée, le **décompte final** des points a lieu. Le joueur qui a le plus de points à l'issue de ce décompte remporte la partie.

Lors de votre tour, effectuez les étapes suivantes dans cet ordre :

1) Choisissez 1 dé et prenez une ressource

Si nécessaire : **Repos: Retirez tous vos marqueurs d'épuisement** *[pas de déplacements ni d'actions]*

2) Déplacez votre yack

3) Effectuez des actions sur votre case d'arrivée

1) Choisissez 1 dé et prenez une ressource

Choisissez **un dé inutilisé** (les dés qui ne sont pas sur votre plateau Joueur sont considérés comme inutilisés), placez-le sur votre plateau Joueur et **gagnez 1 ressource de la couleur du dé** choisi que vous prenez dans la réserve.

Le **dé noir** est un dé **joker** : Obtenez **une ressource de votre choix**.

Important : Avant de choisir un dé, vous pouvez **relancer** tous les dés inutilisés **une fois par tour**. Pour ce faire, vous devez **placer 1 de vos dés inutilisés** en bas à droite de votre plateau Joueur. Vous ne pouvez plus vous servir de ce dé jusqu'à la fin du tour en cours.

Vous aurez besoin des ressources que vous récupérez pour différentes actions au cours de la partie. Vous trouverez un aperçu des actions au dos de ce livret de règles.

Note : Les ressources sont considérées comme étant illimitées - si l'un des types de ressource est épuisé, utilisez n'importe quel substitut.

Exemple :
Dirk place son dé gris inutilisé en bas à droite de son plateau Joueur afin de relancer ses autres dés. Il choisit ensuite le dé marron et le place sur la case la plus à gauche de son plateau Joueur. Il reçoit ensuite 1 sac à dos (ressource marron) de la réserve.

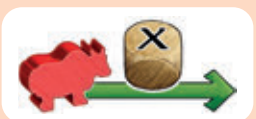
Repos: Retirez tous vos marqueurs d'épuisement

Vérifiez s'il y a **3 marqueurs d'épuisement** sur votre plateau Joueur :

- Si c'est le cas, (après avoir choisi votre dé et pris la ressource correspondante), **replacez tous vos marqueurs d'épuisement** dans la réserve et **terminez votre tour**.
- Si ce n'est pas le cas, vous pouvez continuer avec la phase **2) Déplacez votre yack**.

Exemple :
Vincent a 3 marqueurs d'épuisement sur son plateau Joueur. Il choisit le dé rose, reçoit 1 fourrage de la réserve et défausse ensuite tous ses marqueurs d'épuisement. Son tour est désormais terminé.

2) Déplacez votre yack



Vous devez maintenant utiliser le **résultat du dé** que vous avez choisi précédemment pour **déplacer votre yack**. Pour ce faire, suivez les **règles de déplacement des yacks** indiquées à la page suivante.

Règles de déplacement des yacks :

- Votre yack **ne peut se déplacer qu'en ligne droite**. Il doit se déplacer **d'exactement autant de cases** que le **nombre représenté sur le dé** que vous avez choisi lors de l'étape 1.

Exemple :
Dirk a choisi un dé avec un résultat de ⚁ et il doit maintenant déplacer son yack de 2 cases en ligne droite.

- Si votre yack se déplace sur une **case Montagne** ou s'il arrive sur une case située **sur le bord d'un plateau**, il s'arrête sur la dernière case avant la montagne ou le bord et termine son déplacement à cet endroit. Vous recevez ensuite **1 marqueur d'épuisement** que vous placez sur votre plateau Joueur.

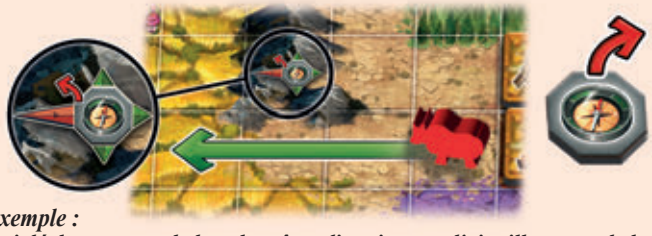
Exemple :
Nathalie a choisi un dé avec un résultat de ⚄ et avance donc son yack en ligne droite. Son yack arive alors sur une case Montagne sur laquelle il n'a pas le droit de se rendre ou de passer. Le yack reste sur la dernière case avant la montagne et Nathalie reçoit 1 marqueur d'épuisement.

- Si votre yack traverse une **bordure**, vous devez replacez **1 de vos fourrages** dans la réserve. Si vous n'avez pas de fourrage, vous recevez **1 marqueur d'épuisement** mais vous pouvez tout de même déplacer le yack à travers la bordure.

!! Note : La bordure n'est pas une case - ne la prenez pas en compte lorsque vous déplacez votre yack, et ne vous arrêtez pas dessus.

Exemple :
Vincent déplace son yack à travers une bordure. Il ne possède pas de fourrage et reçoit donc 1 marqueur d'épuisement.

- Pendant votre tour, seulement si la **première case** sur laquelle **avance votre yack** est dans la même **direction que l'aiguille rouge** de la boussole sur le plateau où il commence son déplacement, vous devez défausser 1 boussole. Si vous n'avez pas de boussole, vous recevez 1 marqueur d'épuisement à la place, mais vous pouvez toujours continuer à déplacer votre yack.



Exemple :
Ani déplace son yack dans la même direction que l'aiguille rouge de la boussole : Elle replace donc 1 de ses boussoles dans la réserve.

- **Marqueurs d'épuisement :** Vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 marqueurs d'épuisement. Si vous en obtenez un en plus, remettez-le dans la réserve.

- Les **cartes Équipement** modifient les règles du tour au cours duquel vous les jouez. L'effet de la carte est toujours prioritaire sur les règles de base.

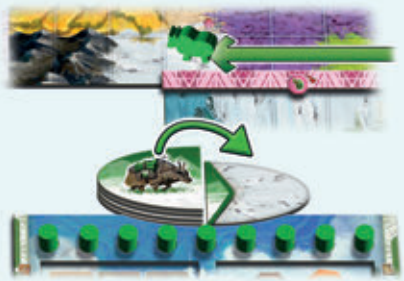
La case sur laquelle se termine le déplacement de votre yack est appelée la **case d'arrivée**. Plusieurs yacks peuvent se trouver sur la même case d'arrivée. Vous pouvez maintenant effectuer différentes actions en fonction de la case d'arrivée sur laquelle se trouve votre yack.

3) Effectuez des actions sur votre case d'arrivée

Après le déplacement de votre yack, vous pouvez effectuer les actions suivantes sur sa case d'arrivée - vous pouvez faire plusieurs actions si c'est possible :

Compléter une tuile Yack

Vérifiez si votre **tuile Yack actuelle** (celle placée face visible) représente le **même paysage** que votre **case d'arrivée**. Si c'est le cas, votre tuile est **complétée**. Révélez la tuile Yack suivante de la pile et placez-la sur la tuile que vous venez de compléter. C'est désormais votre tuile Yack active. Si vous révélez la **dernière tuile Yack** de votre pile, vous avez complété toutes vos tuiles et vous recevrez **10 points** lors du décompte final.



Exemple :
Le yack de Dirk s'arrête sur une case Neige. Il complète alors sa tuile Yack en jeu et révèle la tuile suivante de sa pile.

Peindre un animal

S'il y a une ou plusieurs **cartes Animal** parmi celles disponibles qui représentent le **même paysage** que votre **case d'arrivée**, vous pouvez prendre 1 de ces cartes Animal et la placer à côté de votre plateau Joueur en **payant une boîte de peinture**. Vous **ne** pouvez prendre **qu'une seule carte Animal par tour**. Les cartes disponibles ne sont réapprovisionnées qu'à la fin de la journée en cours.

Exemple :
Nathalie déplace son yack vers une case Prairie. Elle défausse 1 boîte de peinture et prend la carte Animal avec le rhinocéros (celle avec un fond de prairie) parmi celles disponibles.

Récupérer de l'équipement

S'il y a une ou plusieurs **cartes Équipement** parmi celles disponibles qui représentent le **même paysage** que votre **case d'arrivée**, vous pouvez prendre 1 de ces cartes Équipement et la placer à côté de votre plateau Joueur en **payant un sac à dos**. Vous **ne** pouvez prendre **qu'une seule carte Équipement par tour**. Les cartes disponibles ne sont réapprovisionnées qu'à la fin de la journée en cours.

Exemple :
Ani déplace son yack vers une case Champ de céréales. Elle défausse un sac à dos et prend la carte Équipement Matériel d'escalade (celle avec un fond Champ de céréales) parmi celles disponibles.

Acheter des marchandises

Si votre case d'arrivée est une **case Ville** sur laquelle se trouve une marchandise, vous pouvez acheter cette dernière en payant **1 pièce**. Placez la marchandise récupérée sur votre plateau Joueur.

Si la **marchandise spéciale** du même type est toujours disponible, vous pouvez la prendre et la placer à côté de votre plateau Joueur en payant **1 pièce supplémentaire**. Si la marchandise spéciale a déjà été achetée par un autre joueur, vous pouvez lui donner la pièce à la place afin de lui prendre la marchandise spéciale et de la placer à côté de votre plateau Joueur. Le joueur concerné ne peut pas refuser.

Exemple :
Dirk déplace son yack sur une case Ville. Il dépense 1 pièce pour prendre la marchandise Moulin à prières qui se trouve sur cette case. La marchandise spéciale correspondante est toujours disponible et il dépense donc 1 pièce de plus pour la prendre également.

Faire des offrandes

Si votre case d'arrivée est une **case Temple** ou une tuile Temple, **placez 1 des offrandes** de votre plateau Joueur sur le temple. Vous prenez vos offrandes de gauche à droite sur votre plateau Joueur. Vous ne pouvez placer qu'une seule de vos offrandes par temple.

Après avoir fait une offrande, **prenez 1 plan** parmi ceux disponibles ou le premier plan de la pile face cachée et placez-le à côté de votre plateau Joueur. Réapprovisionnez ensuite immédiatement les plans (si possible). Une fois que les plans sont épuisés, vous ne pouvez plus en recevoir.

Exemple :
Vincent déplace son yack sur une case temple. Il place la première offrande disponible de son plateau Joueur (celle la plus à gauche) sur la case Temple concernée. Il choisit ensuite un plan parmi ceux disponibles sur le plateau de jeu et le prend.

Visiter Katmandou

Si votre case d'arrivée est l'une des 9 cases de **Katmandou**, prenez la **première tuile Katmandou** de la pile et **retirez tous les marqueurs d'épuisement** encore placés sur votre plateau Joueur. Une case de Katmandou compte comme une case Ville: vous pouvez y compléter une tuile Yack, y récupérer de l'équipement et/ou y peindre 1 animal, si possible. Placez ensuite votre yack à côté de votre plateau Joueur. A partir de maintenant, à chaque fois que c'est à nouveau votre tour, vous recevez une ressource de votre choix de la réserve mais vous ne pouvez plus ni déplacer votre yack ni effectuer d'autres actions.

Exemple :
Nathalie déplace son yack sur l'une des 9 cases de Katmandou. Elle reçoit la première tuile de la pile de tuiles Katmandou (15 points).

Échanger des plans

Si le **yack d'un ou plusieurs autres joueurs** se trouve sur votre case d'arrivée, vous pouvez choisir **1 plan de votre choix** parmi ceux que cet autre joueur possède et l'**échanger** contre **1 de vos plans au choix**. Le joueur concerné n'a pas le droit de refuser. Si vous ou le joueur sur la même case que vous ne possédez pas de plan, vous ne pouvez pas effectuer cette action.
Les plans sécurisés par un **coffre** (voir la description des cartes Équipement en page 12) ne peuvent pas être échangés.

Exemple :
Ani (rouge) déplace son yack sur la même case que celui de Vincent. Elle prend le A rouge parmi les plans qu'il a récupéré et lui donne son B violet en échange.

Les cartes Équipement :

Les cartes Équipement vous octroient des avantages lors de votre tour et vous permettent de modifier les règles de base de différentes façons.

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser autant de cartes Équipement que vous le souhaitez, vous avez même le droit de les combiner. Défaussez les cartes après les avoir utilisées. Vous pouvez utiliser chacune de vos cartes Équipement à un moment précis de votre tour - soit **avant** (), soit **pendant** (), soit **après le déplacement de votre yack** ().

Les cartes Équipement et leurs différents effets sont expliqués en détails à la page 12 de ce livret.

Fin de la journée

Après **3 tours**, **1 journée** s'est écoulée. Les 3 cases Dé de chaque plateau Joueur sont alors occupées par un dé.

Note : A la fin de la dernière journée, vous ne devez effectuer que l'étape Révélez 1 tuile Météo et Déplacez la tempête et vous pouvez sauter le reste !

Passez le pion Stefan Feld

Passez le **pion Stefan Feld** au joueur qui a utilisé les **3 dés avec la valeur totale** la plus faible lors de ce tour.
En cas d'égalité, vous donnez le pion au joueur qui est assis le plus près de celui qui le possédait auparavant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si l'ancien premier joueur fait également parti des joueurs à égalité, donnez le pion au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple :
Voici les dés qui ont été utilisés lors de ce tour :

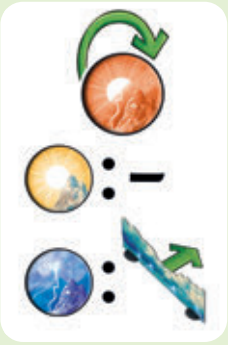
Ani:	⚄, ⚄, ⚅	*[10]*
Nathalie:	⚅, ⚅, ⚅	*[16]*
Dirk:	⚃, ⚃, ⚅	*[11]*
Vincent:	⚂, ⚄, ⚅	*[9]*

Vincent est donc celui qui a la valeur totale la plus faible et il reçoit donc le pion Stefan Feld.

Relancez les dés

Relancez maintenant chacun vos **6 dés** pour la journée suivante.

Révélez 1 tuile Météo et Déplacez la tempête



Maintenant, **révélez** la **tuile Météo** suivante sur le plateau de jeu, en commençant par la tuile la plus à gauche :

S'il s'agit d'une **tuile Tempête bleue**, **déplacez la tempête** vers la bordure suivante en direction de Katmandou. Lorsque vous déplacez la tempête pour la première fois, posez-la derrière la première bordure.

S'il s'agit d'une **tuile Soleil jaune**, **ne déplacez** pas la **tempête**.

Si votre **yack** est désormais situé **derrière la tempête**, que celle-ci ait été déplacée ou non, vous **recevez 1 marqueur d'épuisement**, et ce même s'il se trouvait déjà derrière la tempête avant qu'elle ne soit déplacée.

La tempête n'entrave pas le déplacement de votre yack et vous ne recevez pas de marqueur d'épuisement supplémentaire lorsque vous la traversez en avançant votre yack.

Exemple :
La première tuile Météo révélée est une Tempête !
Vous déplacez donc la tempête de la bordure du plateau de départ vers la première bordure.

Comme le yack de Vincent est maintenant situé derrière la tempête, il reçoit 1 marqueur d'épuisement.

Réapprovisionnez les cartes

Pour finir, réapprovisionnez les carte Équipement et Animal à disposition :

Cartes Équipement :
Réapprovisionnez les cartes disponibles jusqu'à ce qu'il y ait une carte Équipement de plus que le nombre de joueurs de la partie.

Cartes Animal :
Révélez 1 carte Animal supplémentaire (lors d'une partie à 2 joueurs) ou 2 cartes Animal supplémentaires (lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs), et ce, qu'il reste ou non des cartes Animal disponibles.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin de la **6ème journée**.

Important : Vous devez toujours révéler la dernière tuile Météo à la fin de la dernière journée. Si des yacks se situent désormais derrière la tempête, leurs propriétaires reçoivent 1 marqueur d'épuisement.

Note : Si tous les yacks sont arrivés à Katmandou avant la fin de la 6ème journée, la partie se termine prématurément. Dans ce cas, ne révélez pas la dernière tuile Météo car vous êtes tous à l'abri de la tempête à Katmandou.

Verso du plateau de jeu avec une piste de score et une vue d'ensemble du décompte final.

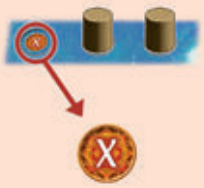
Retournez maintenant le **plateau de jeu** de façon à ce que la piste de score et la vue d'ensemble du décompte final soient visibles. Placez vos **marqueurs de score** sur la case 0 de la piste de score.

Lé décompte final a ensuite lieu :

Vous recevez des points que vous pouvez indiquer sur la piste de score à l'aide de votre marqueur de score. Si vous réussissez à faire un tour complet de la piste de score avec votre marqueur lors de ce décompte, prenez le **jeton 50/100 points** de votre couleur et placez-le à côté de votre plateau Joueur, côté 50 points visible. Si vous effectuez un autre tour de piste, retournez votre jeton côté 100 visible. Si vous réussissez à faire un troisième ou un quatrième tour de piste, utilisez votre **jeton 150/200 points**.

Décompte final

Vous recevez (ou perdez) des points pour les éléments suivants :



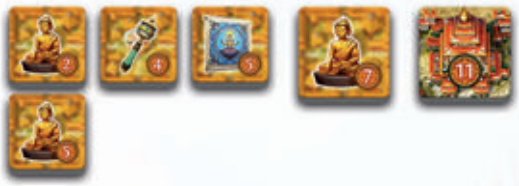
Offrandes

Vous recevez autant de points pour vos **offrandes** que le nombre indiqué sur la case vide de la dernière offrande que vous avez faite (c'est-à-dire la case vide la plus à droite sur votre plateau Joueur).

Exemple :
Dirk reçoit 25 points pour ses offrandes.

Marchandises, marchandises spéciales et tuiles Katmandou

Vous recevez les points indiqués sur chaque **marchandise** que vous possédez. Chaque **marchandise spéciale** en votre possession à la fin de la partie vous rapporte **7 points**. Vous recevez également les points indiqués sur votre **tuile Katmandou**.



Exemple :
Nathalie gagne 16 points pour ses marchandises, 7 points pour sa marchandise spéciale et 11 points pour sa tuile Katmandou.

Séries de marchandises différentes

Une **série de 5 [de 6] types de marchandises** différentes vous rapporte **7 [12] points**. Vous pouvez posséder **plusieurs séries**, mais chacune de vos marchandises ne peut faire partie que d'une seule série.

Vos marchandises spéciales **ne** sont pas prises en compte dans vos séries.

Exemple :
Dirk gagne 7 points pour sa série de 5 marchandises différentes. Comme il ne peut pas utiliser de marchandises spéciales pour l'une de ses séries, il ne reçoit aucun point supplémentaire.

Plans

Pour les différents plans en votre possession, vous recevez :

- 1 point pour chaque moitié de plan A ou B seule
- 4 points par paire A + B de la même couleur
- 8 points par paire A + B de la même couleur que vous avez sécurisée dans un coffre (voir Cartes Équipement).

Exemple :
Vincent gagne un total de 15 points pour les plans qu'il a récupérés :

- ***3 points pour ses 3 moitiés de plans seules***
- ***4 points pour sa paire violette A + B***
- ***8 points pour sa paire verte A+B placée dans un coffre***

Cartes Animal

Déterminez le **plus grand nombre de cartes Animal** *(dans cet exemple 5)* ainsi que le **plus petit nombre** *(dans cet exemple 0)* obtenues par tous les joueurs confondus. La **différence** *(ici : 5-0=5)* vous indique la **valeur en points de chaque carte Animal** pour tous les joueurs *(dans cet exemple, 5 points par carte Animal)*.

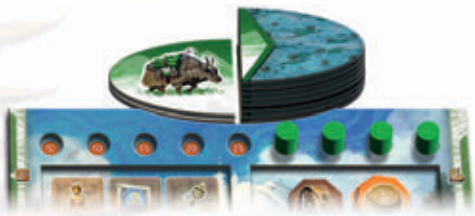
Exemple :
Ani a 5 cartes Animal, Vincent et Nathalie ont chacun 2 cartes Animal et Dirk n'a pas récupéré de cartes Animal. Cela signifie que chaque carte Animal vaut 5 - 0 = 5 points : Ani reçoit 25 points et Vincent et Nathalie gagnent 10 points chacun.

Tuiles Yack

Comptez le nombre de **tuiles Yack qu'il vous reste faces cachées** et gagnez ou perdez les points indiqués dans le tableau ci-dessous :

Tuiles Yack faces cachées	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Points	10*	0	-1	-3	-6	-10	-15	-21	-28

*Il s'agit des 10 points représentés sur votre dernière tuile Yack.



Exemple :
Dirk a encore 2 tuiles Yack placées faces cachées : Il perd donc 1 point.

Distance jusqu'à Katmandou

Comptez le nombre de **bordures** qui se trouvent sur le chemin entre votre yack et Katmandou et perdez les points indiqués dans le tableau ci-dessous :

Nombre de bordures	0	1	2	3	4	5+
Points	0	-2	-5	-9	-14	-20

Exemple :
Les yacks de Nathalie et de Dirk ont atteint le plateau Destination - ils ne perdent donc pas de points. Vincent est à 1 bordure et Ani à 2 bordures du plateau Destination : Vincent perd 2 points et Ani en perd 5.

Cartes Équipement et ressources

Pour chaque **carte Équipement** qu'il vous reste (c'est-à-dire que vous n'avez pas utilisée) et pour chaque **ressource** que vous possédez : Gagnez **1 point**.

Exemple :
Ani reçoit 5 points pour les 2 cartes Équipement qu'il lui reste et ses 3 ressources.

Marqueurs d'épuisement

Pour chaque **marqueur d'épuisement** que vous avez sur votre plateau Joueur :
Perdez 3 points.

Exemple :
Vincent perd 6 points pour ses 2 marqueurs d'épuisement placés sur son plateau Joueur.

Indiquez tous les points que vous gagnez ou perdez sur la piste de score. Le joueur qui a le plus de points à l'issue de ce décompte final remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui s'est le plus rapproché de Katmandou, voire qui a atteint la ville elle-même, qui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Cartes Équipement

Vous ne pouvez utiliser les cartes avec ce symbole qu'**avant** le **déplacement de votre yack**.

Vous ne pouvez utiliser les cartes avec ce symbole que **pendant** le **déplacement de votre yack**.

Vous ne pouvez utiliser les cartes avec ce symbole qu'**après** le **déplacement de votre yack**.

Caisse à outils
Prenez **3 ressources différentes** de la réserve.

Loupe
Vous pouvez **retourner le dé que vous avez choisi sur sa face opposée** et utiliser le résultat ainsi obtenu pour déplacer votre yack.

Tonneau en bois
Vous pouvez **relancer** autant de vos dés inutilisés que vous le souhaitez jusqu'à **trois fois** de suite.

Trousse de premiers secours
Vous pouvez **retirer 2 marqueurs d'épuisement** de votre plateau Joueur et les replacer dans la réserve. Vous pouvez même utiliser cette capacité avant l'étape ■ **Repos,** de façon à réduire vos marqueurs d'épuisement puis déplacer votre yack comme d'ordinaire.

Télescope
Vous avez **complété** votre **tuile Yack** en jeu: révélez votre tuile Yack suivante.

Bouteille d'eau
Vous pouvez **ajuster** le résultat de votre **dé** de **+1** ou de **-1** et le retourner sur sa face correspondante. Vous ne pouvez pas faire passer votre dé de ⚀ à ⚅ ou inversement.

Carte du monde
Vous pouvez **déplacer** votre **yack** sur n'importe quelle autre case de la **zone** de paysage sur laquelle il se trouve actuellement, y compris si cela vous fait traverser une bordure (dans ce cas, défaussez 1 fourrage).

Coffre
Vous pouvez retourner **toutes** les **paires de cartes de la même couleur (A+B)** que vous avez récupérées jusqu'à présent et les placer sous cette carte: Vous les avez **mises en sécurité** dans le coffre et vous recevrez donc **8 points** pour chacune de ces paires lors du décompte final.

Matériel d'escalade
Vous pouvez **déplacer** votre yack **sur des cases Montagne** avec le déplacement octroyé par votre dé, mais vous ne pouvez pas vous y arrêter. Si le résultat de votre dé est trop faible pour vous permettre de traverser entièrement les montagnes, vous ne pouvez pas utiliser cet équipement.

Feuilles de thé
Doublez le nombre de cases de déplacement obtenues avec votre dé. Vous devez parcourir le nombre doublé de cases en ligne droite.

Bride
Une fois au cours de son déplacement, votre yack peut effectuer un virage à **angle droit**.

Échelle de corde
Vous pouvez placer **1 offrande** sur un temple sous réserve que votre yack se trouve sur l'une des **8 cases adjacentes à ce temple**.

Les cartes Animal

Panda roux

Mule

Gavial

Lézard arlequin

Python vert

Faisan doré

Antilope indienne

Jharal

Dzo

Lophophore resplendissant

Trogon à tête rouge

Cratérope du Népal

Tigre du Bengale

Varan

Dauphin d'eau douce

Chacal

Langur

Léopard des neiges

Rhinocéros Indien

Éléphant indien

Bharal

Saro de l'Himalaya

Macaque rhésus

Cerf Porte-musc

Yack

Buffle sauvage

Cerf cochon

PARTIE LONGUE

Si vous souhaitez que votre voyage à Katmandou dure un peu plus longtemps et qu'il soit plus complet, la partie longue est faite pour vous.

Changements lors de la Mise en place:

1) Utilisez les **6 plateaux Terrain** lorsque vous construisez votre paysage. Toutes les autres étapes de la construction du paysage demeurent inchangées.

2) Placez les **4 tuiles Temple** sur les cases avec un symbole Tour des 3ème, 4ème, 5ème et 6ème plateaux Terrain, en comptant à partir du plateau de départ.

3) Placez un total de **8 tuiles Météo** sur le plateau de jeu: Prenez 3 tuiles Tempête et 3 tuiles Soleil. Mélangez-les et placez-en 4 aléatoirement et faces cachées sur les 4 premières cases de la piste de tours. Remettez les 2 tuiles restantes dans la boîte de jeu sans les regarder. Ensuite, mélangez les 4 tuiles Tempête et les 2 tuiles Soleil restantes et piochez une nouvelle fois aléatoirement 4 de ces tuiles que vous placez sur les 4 cases suivantes de la piste de tours.
Défaussez ensuite les tuiles Météo non utilisées.

Changements pendant la partie:

Au lieu de 6 journées, vous jouez maintenant un total de **8 journées**. Le reste des règles demeure inchangé.

EXTENSION 1 : LES TENTES

Changements lors de la Mise en place:

Mélangez les **cartes Tente** et placez-les faces cachées sur le plateau de jeu.

Changements pendant la partie:

Fin de journée

Recevez des cartes Tente et passez le pion de Stefan Feld

A la fin de la journée, le (ou les) joueur qui a utilisé ses 3 dés avec le total le plus bas reçoit 1 carte Tente de la pile et l'ajoute à sa main. Vous devez conserver ces cartes cachées à la vue des autres joueurs.

A la fin de chaque tour

Une fois que vous avez **effectué** toutes les **actions de votre case d'arrivée lors de votre tour**, les autres joueurs vérifient s'ils ont en main une **carte Tente du même type de paysage que celui de votre case d'arrivée**. Si c'est le cas, ils peuvent jouer ces cartes Tente et vous recevez **1 marqueur d'épuisement** de la réserve **pour chaque carte Tente** ainsi jouée.
Retirez ensuite les cartes Tente utilisées du jeu.

EXTENSION 2: LES PERSONNAGES

Changements lors de la Mise en place:

Vous recevez chacun une carte Personnage de votre choix, que vous placez dans le coin inférieur droit de votre plateau Joueur.

Au lieu de recevoir 1 ressource de chaque type ainsi que 2 cartes Équipement de départ, vous recevez désormais **le nombre de ressources et de cartes Équipement de départ** qui est **indiqué** en haut de la carte Personnage que vous avez prise (dans la barre marron).

Changements pendant la partie:

Chaque personnage possède une capacité individuelle (zone inférieure de la carte surlignée en blanc) que vous pouvez utiliser pendant la partie. Les différentes capacités sont expliquées plus en détail ci-dessous :

Alpiniste
Grâce à l'alpiniste, vous pouvez déplacer votre yack **sur les cases Montagne** et également terminer votre déplacement sur une case Montagne.

Guide de yack
Grâce au guide de yack, vous pouvez toujours **tourner** le **dé rose** sur la face de votre choix avant de l'utiliser pour le déplacement de votre yack. Vous pouvez également échanger **2 fourrages** contre n'importe quelle **autre ressource**.

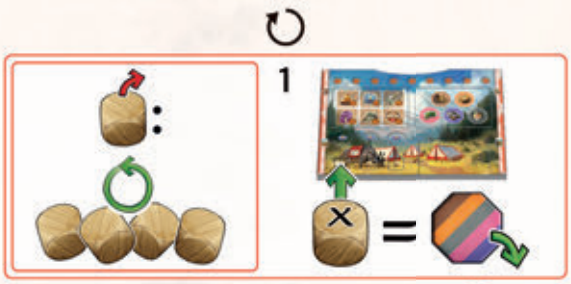
Moine
Jusqu'à 3 fois au cours de la partie, lorsque votre yack termine son déplacement sur une case Temple, vous pouvez effectuer **deux offrandes** en une fois grâce au moine. Vous ne recevez toujours qu'un seul plan.

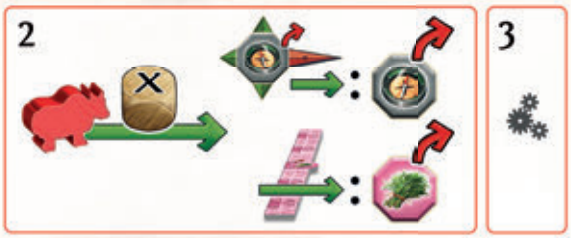
Marchand
Lorsque vous possédez le marchand et que vous achetez une marchandise, vous pouvez l'acquérir sur **n'importe quelle case de la ville et non uniquement sur votre case d'arrivée.**

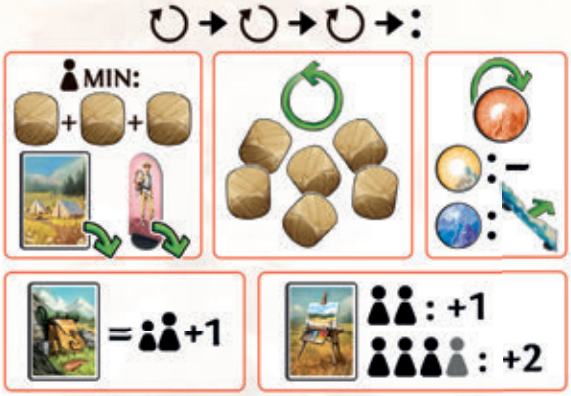
Garde-frontière
Si vous possédez le garde-frontière et que vous franchissez une bordure, vous pouvez **déplacer votre yack le long de la bordure** de façon à ce qu'il ressorte sur n'importe quelle case située derrière la bordure sur le nouveau plateau Terrain. Continuez ensuite le déplacement de votre yack dans la même direction que précédemment. Vous devez cependant toujours payer 1 fourrage pour pouvoir franchir la bordure.

Artiste
Lorsque vous possédez l'artiste et que vous **peignez des animaux** et **récupérez de l'équipement**, vous n'êtes pas limité au paysage représenté sur votre case d'arrivée, vous pouvez également inclure les paysages des 4 cases orthogonalement adjacentes à votre case d'arrivée. Cela vous donne plus de choix, mais vous ne pouvez jamais prendre plus d'une carte Animal et d'une carte Équipement par tour.

VUE D'ENSEMBLE D'UNE PARTIE







Un tour en détails

1) Choisissez 1 dé et prenez une ressource (après avoir relancé si nécessaire)

Pour relancer : Mettez de côté un de vos dés inutilisé et relancez le reste de vos dés inutilisés.
Placez le dé que vous avez choisi sur votre plateau Joueur et gagnez 1 ressource de la couleur correspondante.

Repos

Si vous possédez **3 marqueurs d'épuisement**, vous DEVEZ vous **reposer**:
Retirez tous vos marqueurs d'épuisement - pas de déplacement ni d'actions!!

2) Déplacez votre yack

Déplacez votre yack en **ligne droite** d'autant de cases que le **résultat du dé** que vous avez choisi précédemment.
Prenez **1 marqueur d'épuisement** si vous ne pouvez pas terminer votre déplacement (à cause des cases **Montagne** ou des **bords du plateau**).
Si vous vous déplacez dans la même direction que celle de **l'aiguille rouge** de la boussole:
Défaussez **une boussole** (si vous ne pouvez pas, prenez un marqueur d'épuisement).
Si vous franchissez **une bordure**: Défaussez **1 fourrage** (si vous ne pouvez pas, prenez un marqueur d'épuisement).

3) Effectuez des actions sur votre case d'arrivée (voir ci-dessous)

Au bout de 3 tours: Fin de la journée

Passez le pion Stefan Feld (+ Piochez une carte Tente)

Le joueur qui a utilisé les 3 dés avec la valeur totale la plus faible reçoit le pion Stefan Feld (+1 carte Tente).

Relancez les dés

Révélez 1 tuile Météo et Déplacez la tempête

Soleil: Ne déplacez pas la tempête. **Tempête: Déplacez la tempête** jusqu'à la bordure suivante.
Prenez **un marqueur d'épuisement** si votre yack se trouve **derrière la tempête**.

Réapprovisionnez les cartes

Équipement: Réapprovisionnez jusqu'au nombre de joueurs +1 **Animal:** Révélez 1 carte (2 ♟) / 2 cartes (3/4 ♟)

Les différentes actions de votre case d'arrivée

Échanger des plans

Il y a un **autre joueur** sur votre case d'arrivée?

Donnez-lui un de vos plans et prenez 1 des siens.

Acheter des marchandises

Votre case d'arrivée est une **case Ville** avec une marchandise dessus?

Payez **1 pièce** et **prenez** cette **marchandise**.

Payez **1 pièce supplémentaire**: Prenez la **marchandise spéciale** correspondant à votre case d'arrivée. Si un autre joueur la possède déjà, donnez lui la pièce et prenez-lui la marchandise spéciale.

Compléter une tuile Yack

Le paysage représenté sur votre **tuile Yack** en jeu correspond à celui de votre **case d'arrivée**?

Révélez votre tuile Yack suivante.

Récupérer une carte Animal/ Équipement:

Le **paysage** représenté sur votre case d'arrivée correspond à celui d'une des **cartes à disposition**?

Payez **1 boite de peinture** et recevez **1 carte Animal** avec un paysage correspondant.

Payez **1 sac à dos** et recevez **1 carte Équipement** avec un paysage correspondant.

Vous ne pouvez récupérer qu'une seule carte Équipement et une seule carte Animal par tour!

Faire des offrandes

Votre case d'arrivée est une case **Temple**?

Placez la première **offrande** disponible sur votre plateau Joueur en partant de la gauche sur ce temple et recevez **1 plan**.

Vous ne pouvez placer qu'une de vos offrandes par temple.

Visiter Katmandou

Votre case d'arrivée est **Katmandou** ?

Prenez la **première tuile Katmandou** de la pile et défaussez tous vos marqueurs d'épuisement.
Lors des tours suivants, vous n'effectuez pas de déplacements ou d'actions mais vous recevez **1 ressource** de votre choix à la place.

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

Est. 1989 QUEEN GAMES